CAAD 10



Sumario

DIRECTOR:
Juan Muñoz Falcó

COLABORADORES:
"Kutu" - Javier San José
Francisco Martín Vida
José Mª Oriol Martí

CAAD 10 - Diciembre 1990 - Enero 1991

EDITORIAL

Saludos, aventureros. Un nuevo número del CAAD aparece, venciendo toda serie de problemas y vicisitudes. Voy a proponeros en las siguientes líneas dos asuntos que me han sido comentados con insistencia. Por una parte, un "informe económico" el Club (caramba, ni que fuera una S.A.) y por otra parte el aumento de la cuota de suscripción. Vamos con ello:

Gastos por suscripción del CAAD:

Tarjeta - 125

Fanzines - 750

Sobres - 30

Sellos - 165

TOTAL 1.070 - 1000 de cuota = 70 salgo perdiendo, a lo que habría que sumar lo que gasto en papel, cintas de impresora y demás fungibles, pero sobre todo, en desplazamientos a la imprenta, distante 40 kilómetros de mi domicilio.

Además, he mandado casi mil cartas a gente que envió la tarjeta que incluía la ESPACIAL, y esos gastos hay que deducirlos de las "reservas" del Club.

Aparte de todo ello, tened en cuenta que estoy estudiando y trabajando a la vez, y que muchas veces quito horas de sueño para mantener la periodicidad sin grandes retrasos. Bueno, si habéis leído hasta aquí sin llorar a lágrima viva, comprenderéis lo que pienso cuando algún descontento me pide el oro y el moro, alguien se borra por que "le parece caro" o "no tratamos el ordenador X".

¡Por favor! El fanzine vale más de lo que cuesta, juego de palabras incluído, y respecto a quienes tienen ordenadores minoritarios, lo siento mucho, no es culpa mía, pero la mayoría de aventuras españolas (y todas las de AD) están versionadas para todas las máquinas.

Por todo lo anterior, he decidido aumentar la cuota del club, ya que aún en el caso de que todo el trabajo que me lleva publicar el CAAD sea "por amor al arte" (como en realidad es) no puedo seguir manteniendo económicamente las pérdidas, en otras palabras... ME ARRUINO! Entiendo perfectamente que algunos tengáis reticencias, pero caramba, al menos que se auto-financie el Club, no? Así que vosotros sois quienes vais a decidir la nueva cuota. Tan sólo escribid y contadme cuanto creéis que es la cuota que mejor se merece el CAAD, saliendo publicada la nueva cuota en la Editorial del CAAD 10. Espero que este llamamiento tenga la respuesta necesaria, ya que en caso contrario, desaparecerá el único nexo de unión que tienen los aventureros en este país.Recordad que el Club sois vosotros, yo tan sólo soy el director. Cambiando un poco de tema os diré que si alguien ha enviado dudas sobre alguna aventura y no se han publicado, ello es debido a que o bien se respondieron hace poco, o que desconozco la respuesta... si, si, algunas las desconozco (snif) pero pronto dejare una página titulada Preguntas Pendientes, dónde aquel socio que conozca alguna, la responda. Y ya para concluir, os recuerdo lo de siempre... si tenéis alguna idea para una nueva sección y queréis llevarla, adelante, mandadme un proyecto y lo estudiaré. Haced publicidad del CAAD, hablad de el a vuestros amigos, conocidos, novias, parientes, enemigos y a la gente que pase por la calle. Un mayor número de socios es esencial. Ah! y si tenéis alguna aventura resuelta, espero la solución, ya que Soluciones Serializadas debe nutrirse de vosotros. Es todo por ahora... ¡hasta pronto!

Juan Muñoz Falcó

CAPITULO

9

1

Estás ante el pórtico de entrada de la Torre. Cuatro grandes columnas de mármol negro parecen guardar la entrada. Observas que tienen grabados extraños signos. Intentas franquear el portón de entrada, pasa al 27. Examinas las columnas, pasa al 30.

2

Pasa al 47.

3

Pasa al 48.

4

Quizá eso que ves al fondo sea luz. Te diriges con pasos decididos en esa dirección. De pronto, una baldosa que has pisado produce un ligero chasquido. Algo pesado comienza a moverse. Esto te da mala espina, quizá hayas activado una trampa. Te quedas donde estás, pasa al 31. Saltas con rapidez hacia delante, pasa al 33.

5

Pasa al 23.

6

Piensas que sería bueno disponer de algún tipo de iluminación antes de aventurarte en esta absoluta oscuridad. Como si tus pensamientos hubiesen sido escuchados, de repente se ilumina la sala. Realmente es colosal y casi no puedes distinguir dónde acaba. A ambos lados observas una hilera de columnas que se prolonga hacia el fondo. Decides que es hora de proseguir, así que caminas hacia el extremo de la sala. Pasa al 34.

7

Pasa al 47.

8

Pasa al 23.

9

Debes combatir o huir lo más aprisa que puedas. Si quieres combatir, pasa al 36. Si prefieres huir, pasa al 37.

10

Pasa al 24.

11

Prueba tu suerte. Si eres afortunado, pasa al 38. Si no, pasa al 54.

12

Continúa el combate y si vences pasa al 39.

13

El pasillo continúa hacia el frente y termina en un gran portón flanqueado por 2 pedestales. Encima de ambos descansan 2 extrañas criaturas. Una te recuerda a una gárgola. La otra tiene aspecto de reptil y posee alas como las de un murciélago. Dos brillantes ojos te miran bajo la neblina de su aliento, se trata de un basilisco, criatura que puede matar con la mirada. Tira un dado. Si sacas entre 1 y 3, pasa al 42. Si sacas entre 4 y 6, pasa al 14.

14

La gárgola se lanza sobre tí. Te preparas para el ataque.

16 GARGOLA 15 16 15 Energía vital=19 Destreza en combate=11
17 17

Si vences pasa al 45

15

El pasillo se estrecha cada vez más. Sientes la humedad penetrar tus ropas y un olor nauseabundo que aumenta a medida que avanzas. Algo se arrastra ahí delante. Algo monstruosamente grande. Todavía tienes tiempo de retroceder. Lo haces, pasa al 43. Avanzas, pasa al 55.

16

Al fin el pasillo desemboca en una gran sala. Aquí los monstruosos sonidos se multiplican, pero no ves nada que los produzca. el reptante y gigantesco monstruo de hambrientas mandíbulas no aparece por ningún lado. En el centro de la estancia, dentro de una urna de cristal, brilla una esfera azulada. Mientras la contemplas, algo te golpea en el brazo, algo pesado y cortante (-1FV). Presientes que tienes compañía, aunque no puedes ver de qué se trata. Un sonido reptante se te acerca, te das cuenta de que es un monstruo invisible. Luchas con el, pasa al 46. Te diriges a la urna, pasa al 44. Abandonas antes de que el monstruo te mate, pasa al 43.

17

Algo pesado golpea la urna y la rompe en mil pedazos. La esfera azulada cae al suelo. La coges y observas que tiene un 3 grabado. Oyes que se acerca el monstruo, así que corres hacia la salida. Algo emite un chasquido junto a tí, algo que te produce un gran corte en el brazo (-1FV). Por fin llegas a la salida, pasa al 43.

18

Recordando lo que te dijeron la chica de la taberna y Karh-Abdul, acercas la mano al número que hay bajo la escena marítima. Un chasquido delata que se ha activado un resorte. Procedes a hacer lo mismo con los otros números, sobre el campo arado, sobre la nube y bajo la llama. Ahora puedes franquear el porton de entrada. Pasa al 28.

19

Algo pesado te golpea por la espalda (-1FV) y te lanza contra la urna, que estalla en mil pedazos. La esfera cae rodando y observas que hay un 3 grabado en ella. La coges, pero algo te vuelve a golpear (-3FV) lanzándote contra la salida. Decides dejar la estancia antes de recibir otra "caricia". Pasa al 43.

20

Con un grito estremecedor, algo cae pesadamente al suelo. Te diriges a la urna y la rompes. El cristal salta en mil pedazos y la esfera cae a tus pies. La recoges y ves que tiene un 3 grabado. Decides salir de la estancia, pasa al 43.

21

Entras en una gran sala, flanqueada por multitud de estatuas representado héroes y guerreros. Algunos pedestales están vacíos. Caminas hacia el fondo de la sala, donde hay 3 estatuas que representan sendos ancianos con las manos extendidas en forma de cuenco. Parece que esperan recibir algo. ¿Tienes alguna esfera? pasa al 22. Si no, pasa al 47.

22

Pasa al número de referencia que resulte de sumar los números que aparecen en la superficie de las esferas que poseas (si sólo tienes una no hace falta).

23

Pasa al 47.

24

Colocas las tres esferas en las manos de las estatuas, que comienzan a brillar con tono anaranjado. Una voz surge de una de ellas: "Muy bien, aventurero. La prueba final te espera, la prueba que deberás afrontar para probar tus aptitudes. Si eres digno de poseer el cetro, lo tendrás. Recuerda que el precio del fracaso es alto". Oyes un estruendo lejano y todo gira. Pasa al 49.

25

Esquivas hábilmente los primeros golpes que el dragón ensaya contra tí. La bestia se detiene y comienza a tomar aliento. Está preparándose para lanzar su llamarada mortal. Aprovechas que sus defensas están bajas y arremetes contra su vientre. Tu espada se clava sin dificultad dañando órganos vitales de la criatura, que cae agonizante. Pasa al 57.

26

Pasa al 50.

27

Te acercas al gran portón, para lo cual debes pasasr entre las columnas. En ese momento escucha un trueno distante y una ligera brisa parece levantarse desde las columnas. Lo que sigue es demasiado rápido para hacer nada. Una masa cenagosa inmoviliza tus pies y un torbellino de fuego se acerca. La brisa se convierte en huracán, y apenas te mantienes en pie. El fuego se acerca, pero la masa cenagosa te impide el movimiento. Rezas tus oraciones, pero es tarde...

28

El portón se abre con un chirrido, movido por manos invisibles. Una ligera brisa sale del interior. Entras y llegas a una colosal y oscura sala. Un crujido suena a tus espaldas. La puerta de entrada se ha cerrado. Ahora estas totalmente a oscuras. Si avanzas a tientas, pasa al 52. Si esperas, pasa al 6.

29

Crees divisar un pasillo, así que te pones en camino. De pronto, un rugido suena frente a ti. Algo se arrastra ahí enfrente. De repente, una extraña mucosidad te envuelve. No puedes gritar ni moverte. Tampoco podrás abandonar la Torre.

30

En todas aparece una escena, encima y debajo de la cual hay un número. La primera muestra un campo arado sobre el cual hay un 2 y bajo el un 1. La sigueente muestra un 4, bajo el que hay una escena marina y luego un 3. La tercera muestra una nube en cuya parte superior reposa un 6 y debajo un 5. Una llama es la última escena. Su parte superior toca un 8 y bajo ella hay un 7. Esta disposición te resulta representativa. Si sabes el secreto de las columnas, pasa al número de referencia que resulta de sumar las cuatro cifras. Si no, puedes intentar franquear el porton de entrada, pas al 27.

31

Algo sobre tu cabeza se ha desprendido. Algo pesado, muy pesado. Toneladas de piedra caen sobre ti, sepultándote para siempre...

32

Avanzas a oscuras, tanteando los lugares por donde pisas intentando descubrir algún foso colocado maliciosamente, o el resorte de alguna trampa. Mientras piensas esto, te das cuenta de que has avanzado un buen trecho. te paras y reflexionas que dirección tomar ahora. Pasa al 52.

33

Creyendo oir que algo se desprende sobre tu cabeza, decides saltar rápidamente, pero

¿quien habrá abierto ese foso justo ahí delante? ¿Quien habrá colocado esas afiladas lanzas que ahora atraviesan tu cuerpo?

34

Estás frente a un tramo de escaleras que, en espiral, conducen hacia la cúspide de la Torre. Como es tu única posibilidad de seguir adelante, decidres subir. Pasa al 53.

35

El pasillo hace una curva que gira hacia la izquierda. La iluminación es tenue, aún así te parece descubrir un destello al fondo del pasillo, como si algo estuviese ardiendo. Te acercas a observar el curioso fenómeno y vas a dar de bruces con algo que no esperabas. Un enorme monstruo de fuego, una salamandra. Sus ojos reptilianos te miran a través de las llamas que cubren su cuerpo. ¿Tienes el cuerno de viento? Si, pasa al 40. No, pasa al 9.

36

10 SALAMANDRA DE FUEGO 10 11 10 Energía vital=30 Destreza en combate= 11 10 10

Cuando reduzcas su energía vital a 10 ó menos, pasa al 41.

37

Retrocedes rápidamente por el pasillo, pero sientes como la salamandra te sigue. Parece no estar dispuesta a dejarte escapar. Debes luchar, pasa al 36.

38

La salamandra lanza un coletazo para intentar detenerte, pero falla. Aprovechas y sigues corriendo, dejando atrás al monstruo, que no intenta seguirte al estar débil por el combate. Pasa al 13.

39

El último golpe acaba definitivamente con el animal. Su fuego se extingue y su cuerpo inmaterial de ja de existir. Pasa al 13.

40

Una idea cruza por tu cabeza. Quizá el cuerno de viento de las minas de los enanos podría sacarte del apuro. Soplas con todas tus fuerzas y una tremenda ráfaga de viento azota a la salamandra. El fuego comienza a extinguirse mientras la bestia se retueerce. Extinto el fuego, su cuerpo inmaterial se desvanece. Pasa al 13.

41

Tu último golpe ha tenido un efecto inesperado. La salamandra ha dejado descubierto su flanco derecho. Estu oportunidad para deslizarte por su lado y correr. Lo intentas, pasa al 11. Sigues luchando, pasa al 12.

42

El basilisco se agita inquieto sobre el pedestal en que descansa. Te pones en guardia contra un posible ataque. La bestia baja del pedestal. No hay otra salida, deberás luchar. Si el basilisco al tirar 2D saca 10, 11 ó 12 intentará usar su mortal mirada. Debes entonces probar tu suerte. Si eres afortunado, esquivas su mirada, si no, morirás al instante.

18 BASILISCO 19 16 19 Energia vital=7 Destreza en combate=10 19 19

Si vences pasa al 45

43

Retrocedes y sigues por el pasillo que conducía hacia la derecha. Pasa al 35.

44

Corres hacia la urna. Escuchas un chasquido a tu espalda y un zumbido que corta el aire. Llegas junto a la urna. Prueba tu suerte. Si eres afortunado, pasa a 17. Si no, pasa a 19.

45

La bestia del otro pedestal permanece inmóvil mientras el portón se abre. No hay tiempo para

retroceder, debes entrar. Pasa al 21.

46

Como el monstruo es invisible, cuando ataques tira 1 dado en lugar de 2.

13 MONSTRUO INVISIBLE 16 15 16 Energía vital=25 Destreza en combate=8 12 12

Si le derrotas pasa al 20

47

Las 3 estatuas brillan con tono anaranjado. Una voz surge de una de ellas: "Aventurero, has fracasado al no traer las esferas de los elementos. Nadie puede conseguir el cetro sin antes presentar las 3 esferas. No obstante, llegar hasta aquí es una hazaña digna de elogio, por tanto figurarás entre los más grandes héroes de la historia". Una fuerza irresistible te obliga a caminar hacia uno de los pedestales vacíos. Tus piernas no te obedecen. Ahora comprendes lo que significa "figurar entre los más grandes héroes". Las estatuas no son sino aventureros que fracasaron en su búsqueda del cetro, y ahora eres uno de ellos...

48

Pasa al 47.

49

Ya no está en la cámara de las estatuas, si no que te encuentras en una especie de cueva. La humedad se filtra por las paredes y sientes un frío penetrante. La cueva es inmensa, tanto que casi no puedes ver el fondo. Algo se mueve al final. El suelo tiembla como en un terremoto. Un inmenso dragón aparece frente a tí. Sus alas se agitan mientras te mira con sus ojos reptilescos.

20 DRAGON 16 15 16 Energía vital=30 Destreza en combate=11 17 17

Si conoces algún punto débil del dragón pasa a 56. Si no, lucha, y si vences pasa a 57.

50

Arremetes contra la bestia, pero algo sale mal. Tu arma no logra penetrar su coraza. En tu loca acometida has descuidado tu guardia, y el dragón acaba contigo.

51

Pasa al 50.

52

¿En qué dirección? Derecha, pasa al 29. Izquierda, pasa al 4. Al frente, pasa al 32.

53

Comienzas a subir peldaño a peldaño lo que te parece una eternidad. Al fin llegas exhausto a la cima de la Torre. Un pasillo continúa de izquierda a derecha. ¿Por dónde irás? Izquierda, pasa al 15. Derecha, pasa al 35.

54

Aprovechas la oportunidad y te deslizas a toda velocidad por el flanco derecho del animal. La salamandra se percata y te da un coletazo, que te alcanza de lleno. Tu ropa empieza a arder, y en pocos momentos eres una antorcha humana. Tu agonía es lenta y dolorosa...

55

Decides afrontar lo que sea. Los ruidos son cada vez más fuertes. Oyes un tremendo chasquido, como unas mandíbulas gigantescas que se cierran. ¿Te lo has pensado mejor? Si retrocedes, pasa al 43. Si continúas, pasa al 16.

56

¿Qué punto débil? Alas, pasa al 51. Vientre, pasa al 25. Garras, pasa al 26. Cabeza, pasa al 50.

57

Acabas de pasar con éxito tu última prueba. Mientras avanzas hacia el fondo de la caverna, dejando atrás inerte una gran mole de escamas, ves algo que te paraliza. Una figura blanca, traslúcida y sin rostro acaba de aparecer frente a tí. Extiende sus manos, en las que ves un objeto: el cetro. Coges lo que tanto te ha costado ganar y la figura desaparece. Sales de la caverna, pero recuerdas que todavía queda mucho por hacer. La amenaza de los saurios aún no ha sido eliminada, pero eso es otra historia...

EL MUNDO DEL ROL

ACLARACIONES GENERALES II

En este artículo, después de haber explicado lo que, de forma general, son los juegos de Rol y cómo deben comportarse los jugadores,paso a explicaros cómo creo que deben comportarse los personajes.

Hay juegos los que los personajes pertenecen de alguna manera a una forma particular de comportarse, es decir, en Star Wars si no se dice lo contrario, todos son rebeldes, en Rune Quest pueden ser caóticos o legales según el bando que juegen, etc. Donde posiblemente estén más definidos es en Dungeons & Dragons, donde hay una serie consistente de formas de comportarse, y el personaje debera asumir esta forma de accion.

Los alineamientos principales son : LEGAL, NEUTRAL Y CAOTICO.

Las formas dentro de cada alineamiento son : BUEÑO, NEUTRAL Y MALO

Esto se representa de esta forma (teóricamente):

LEGAL BUENO.- Cumple siempre su palabra, su tendencia natural es hacer el bien y es obligatorio para algunos tipos de personajes, por ejemplo el paladín. Son unos personajes endiabladamente difíciles de llevar, puesto que cumplir su palabra, hacer el bien y llevar una vida respetable y casi santa en la fantasía es bastante difícil, por no decir imposible.

LEGAL NEUTRAL.- Representación pluscuamperfecta de un juez en todos sus sentidos. Es una persona que cumple su palabra, que se colocará en multitud de ocasiones en el bando mas débil para igualar las cosas, etc. No romperá su palabra, aunque se sentirá mal por estar en el bando mas fuerte. Es difícil, pero menos que el Legal Bueno, llevar un personaje de este alineamiento, aunque coincide con algunas personas de forma natural y a la larga es factible el llevarlo bien.

LEGAL MALVADO.- La forma de representarlo es como un diablo en el sentido de Mefistófeles, una persona que promete la juventud eterna a cambio del alma. Suelen ser caracteres que cumplen su palabra pero que tienen una gran tendencia a que redunde en su beneficio particular o que sirva para fines malvados o a la necesidad intrínseca de escaparse por cualquier apartado poco claro de lo dicho. Se han efectuado comentarios de que un contrato firmado por un Legal Malvado sería tan largo que le haria falta la mitad de su vida para leerlo.

NEUTRAL BUENO.- Es una personaje cuya tendencia natural es hacer el bien sin mirar a quién, poco ansiosos de broncas, normalmente esperaran a que los ataquen antes de atacar ellos. Su esencia buena los hace a veces tan estúpidos que mueren sin haber conocido la causa de su muerte. No es fácil llevarlos y suelen ser los denominados "trozos de pan". Su vida es efimera, aunque intensa.

NEUTRAL NEUTRAL.- Los personajes de este alineamiento son apáticos en algunos

aspectos. Nunca toman decisiones apresuradas, teóricamente, nunca dirán primero sus opiniones, teóricamente, nunca votaran a favor de una o otra propuesta como no sea para equilibrar el resultado, teóricamente, etc. etc. etc.... es decir, nunca harán nada para alterar el equilibrio existente en el mundo. Si está ya fuera de ese equilibrio, tomarán parte del contrario para devolver el status de neutralidad a las cosas, situaciones, etc. Son engorrosos, lentos y muy difíciles de llevar, puesto que las tendencias del jugador lo desvirtúan con una facilidad increíble.

NEUTRAL MALVADO.- Ningún personaje es lo suficientemente malvado como para ser Neutral Malvado, puesto que es el malvado por que sí, por naturaleza, sin mas ansias que ser malvado y sin mas pretensiones que el serlo mientras le dejen vivo. Su vida es efímera y suelen tener un final cruel, violento y a veces, muy muy lento.

CAOTICO BUENO.- LLamado también individualista con tendencias buenas, es un personaje fácil de llevar, agradable. Suelen ser bromistas, no demasiado sociables, esencialmente buenos aunque a su propia manera, sencillos y con pocas ansias de sobresalir. Tienen una vida larga y divertida, aunque sus enfrentamientos con caracteres legales o malvados los pueden llevar a un rápido fin.

CAOTICO NEUTRAL.- Este personaje es el que se comporta bien o mal según el pie con el que se ha levantado por la mañana, es decir, tira un dado cuando se levanta y se comporta mal o bien segun le de la gana. Es absolutamnte impredecible su comportamiento en una situacion determinada, puede portarse bien con una persona un día y al siguiente clavarle un puñal por la espalda. Su vida es corta o larga segun con quien se junte. Normalmente sólo traiciona una vez, a la segunda o lo han matado o ha exterminado a sus compañeros. Es la persona que juega con dos barajas, decidiendo en cada momento con cual se queda. Bastante difícil de llevar.

CAOTICO MALVADO.- Es un personaje solitario, con tendencias a hacer el mal siempre que le sea posible y procurándose la mejor manera de vivir. Es una especie de esclavista-torturador-asesino por intentar definirlo de alguna manera. No es que tenga que ser asi, por obligación, pero de alguna manera es lo que más se le parece.

Después de desplegaros las formas más usuales de comportarse en el D&D, pasamos a contaros otras que son más abstractas. Las mas claras son aquellas que estan divididas en dos bandos. BIEN-MAL, IMPERIO-REBELDES, ORDEN-KAOS, etc. Son bastante difíciles de representar en general, aunque en cada juego vienen especificadas. Por ejemplo, en James Bond 007, se puede ser de la CIA, del MI6, de la KGB o del MOSSAD israelita, sin tener que ser necesariamente muy bueno o muy malo, en cuanto a actitud me refiero. Como personaje puedes ser nefasto, tener pésima suerte y salir de todas las misiones incapacitado o herido de gravedad. En juegos como La LLamada de Cthulhu puedes ser todo lo malvado que te dejen tus compañeros, pero no les toques ni un pelo, o cuando lo hagas, que no quede ni uno vivo, porque si no, te acuerdas. En mundos como Rune Quest lo mas normal es llevar personajes humanos contra seres del Kaos, en una lucha de enanos, halfings, elfos y humanos contra los oscuros servidores del mal, como también ocurre en El Señor de los Anillos.

Como habéis visto, en cada juego se puede ser bueno o malo a tu elección. Hay juegos en los que un DJ debe ponerlo más difícil a un jugador malvado, puesto que es contradictorio al juego de rol, en el cual se debe de procurar que los miembros de un mismo grupo actúen coordinados y no cada uno por su lado, al mismo tiempo que se debe esperar una mutua cooperación en cuanto a "yo te cubro, tu me cubres".

Paso a comentaros ahora algunas noticias de actualidad. Han aparecido dos nuevos juegos de rol en castellano. Como son de última hornada y no he tenido tiempo de verlos en profundidad, sólo voy a hacer una breve referencia a ellos, luego ya dedicaré un artículo a cada uno.

STORMBRINGER.- Es un juego inspirado en el mundo de Elric de Melnibone y toda su saga. Lo mejor es que esta supervisado por el mismo autor de los libros y por lo tanto esta muy ceñido a lo que son las aventuras y el mundo de Elric. La presentación es bastante buena, (PVP 2.995 ptas) la magia es elementalista, a base de elementales (fuego, aire, agua y tierra), demonios y algún que otro conjurillo de invocación de dioses más o menos poderosos. La primera impresión es bastante positiva.

AQUELARRE.- Un juego español, para españoles, en España, ¿qué más podéis pedir? La presentación en plan medieval me ha parecido soberbia, aunque hay personas a las que le parece ridícula. Su precio es de 1.990 ptas ¡el más barato del mercado! Con estos alicientes y tratando un tema en el que se puede ser cualquier personaje bueno o malo (digamos mas bien librepensante o católico-medieval) puedes ser una persona a la que le gusten las fiestas bacanales y la juerga o ser un triste inquisidor tipo Torquemada con unas ansias locas de hacer arder al mundo con tal de preservar la pura doctrina de la Iglesia católica.

SIGO ESPERANDO VUESTRAS PREGUNTAS, DUDAS Y DEMAS, PORQUE NO CREO SER TAN BUENO ESCRIBIENDO COMO PARA QUE TODOS COMPRENDAIS TODO LO QUE DIGO.

Hasta el proximo CAAD se despide de vosotros, con una risa diabólica y una sarta de invocaciones malditas, vuestro loco predilecto

KUTU

P.D. Las maldiciones no existen. Si existiesen las desterraríamos del mundo por malditas.

OPINION

A QUIEN PUEDA INTERESAR

Hace tiempo que deseaba comentar dos cosas sobre la aventura y el Rol en España. No lo hice antes por no interrumpir la feroz batalla que se libraba en esta sección. Por cierto... ¿alguien ha contado las víctimas? Dejémoslo así. "Agua pasada no mueve molinos", que dice el refrán. Comenzaré con un comentario sobre las diferentes formas de ver una partida de Rol. Tenemos dos versiones:

1.- Melitón Rodríguez afirma algo como Sodoma y Gomorra... (sin malas interpretaciones, por favor. No vayamos a empezar otra vez.)

2.- Kutu, por el contrario, habla como si fuese Homero en la Ilíada... (espero que se entienda el sentido dado a la frase.)

En cuando a Random. Bueno, se acerca, se acerca. Es indudable que, al principio, siempre haya desbarajustes tipo Melitón. Con el paso del tiempo, esto tiende a suavizarse un poco. Debo distinguir entonces, dos maneras de jugar a Rol:

1.- Académica: Cada jugador "adopta" realmente la personalidad del personaje asignado, lo cual provoca partidas muy interesantes en el aspecto técnico.

2.- Arcade: Aquí, el personaje se comporta como lo haría el jugador en la realidad (si desaparecieran ciertas barreras). El lema es "todo lo que se mueva y no sea un PJ debe ser eliminado". Algunos pensarán que exagero, y tal vez sea así, pero recuerdo cierta partida donde al mencionar, y cito textualmente "...un movimiento de hojas en el matorral de la derecha" uno de los jugadores, que andaba perdido por allí dijo: "Pues voy y le arreo un garrotazo". Era su primera partida, claro. Actualmente me complazco en informar que, al menos, pregunta antes de arremeter contra algo. ¿Será por las epidemias de peste que ha sufrido? No espero que todo el mundo esté de acuerdo con esta forma de ver el Rol, si bien creo que se aprocima bastante a la realidad. Vayamos con la aventura. Comparto la opinión de Gorgstarg Aincioa en su segunda parte. En cuanto a las aventuras inglesas... por lo que sabemos son mejores, lo que conlleva que a mucha gente les merezca la pena el esfuerzo del idioma para poder disfrutarlas. Por este motico, si la calidad de las aventuras españolas fuera similar o superior a estas, no habria problema alguno. ¿Qué preferís, una aventura española o inglesa? Si sus calidades son muy parecidas, indudablemente la primera. Cuestión resuelta. Mejorar las producciones nacionales. De este modo, el que comprase una aventura inglesa no lo haría unicamente por que el nivel español es bajo, tendría otras razones, por ejemplo practicar el idioma.

TONI - MASTER

ERA DE NOCHE...

Estimados aventureros y colegas todos. Salud. "Era de noche y sin embargo llovía... el agobio del calor precedente ha dado paso al fragor de una tormenta de verano realmente espectacular: Rayos, truenos, granizo... sí, un despliegue de poder verdaderamente estremecedor. Tras el cristal de su ventana, nuestro personaje, un hombre achaparado y desdeñoso que a juzgar por su aspecto (y sus canas) debe rondar los cincuenta, deja de mirar la calle para sumirse una vez más en sus meditaciones, con la mirada perdida en otros mundos... ¿Qué es la vida, un PSI? ¿Que es la vida, una ilusión? ¿Una sombra, una ficción?..." Bien, coñas aparte: Quiero expresar mi opinión sobre los PSI, y si seguimos así, montar un precedente para llevar el tema a Tribunal Popular. Ya sé que es un tema bastante manoseado, pero todo el mundo tiene derecho a expresarse. Eso es lo que me han dicho a mi, así que allá voy.

Si a alguien que no ha jugado nunca una aventura lo pones delante de una, empezará a teclear cosas como "Buenas tardes. Me llamo Oscar, ¿y tú? ¿Qué va a pasar el domingo en el partido?" etc... este es ejemplo real de algo que ha sucedido con mi hermano y ABRACADABRA. Esos inputs son cosas para las que el ordenador no está preparado. Igual me ocurre a mí con los PSI. Estos van desde personajes-objeto hasta personajes que sienten, se mueven, actúan, hablan, comen, casi casi hasta piensan. Todos sin embargo cumplen su misión. Por poner un ejemplo, se puede citar a los personajes de Egroj (autor de ABRACADABRA) que cumplían perfectamente su cometido a pesar de ser un poco tímidos, un poco parados. También puede decirse que la biblioteca era un poco personaje, porque había que buscar palabras en el diccionario, encontrar el mensaje del papiro, etc. En conjunto, a su manera nos hablaba y nos daba objetos.

En CARVALHO ya encontramos PSI que intercambian objetos; es un paso más en la cadena de la evolución de los personajes. Si se analiza la AVENTURA ORIGINAL afondo, se vé que realmente su mérito está en que hay PSI que se mueven dependiendo de lo que hagamos, o aleatoriamente, por determinadas zonas del escenario. Es de destacar el oso que nos acompaña, preludio de Fideo y Taurus en el JABATO. Esto es un chipazo de inteligencia y sentimientos por el que AD puede anotarse un punto.

El problema con el que al menos yo me encuentro, es que en esta AVENTURA ORIGINAL, yo, como siempre, me dirijo en segunda persona al teclear las órdenes, mientras que el parser está preparado para recibirlas en infinitivo o en primera persona. Aun así me pareció que el enano (Don Enano) no era muy comprensivo con el pobre aventurero.

Respecto a la penúltima aparición, COZUMEL,sigo pensando que el mayor problema con el que me topo es que los PSIy yo parece que hablemos en distinto idioma, pero cuando te haces entender al fin, es una gozada. Jugadla vosotros y buscadle las cosquillas a los PSI.

Hasta pronto desde el umbral. Un abrazo a Sir Daniel y a Kutu. Animos para Wazertown Works y a ver si escribís.

GORGSTAR AINCIOA

AGUAMIEL

Por una vez, y sin que sirva de precendente, voy a hablar seriamente y lo más claro y conciso posible. Quiero aclarar algunas cuestiones que me parecen fundamentales:
1. La "seriedad" en los juegos de Rol: Es indudable que para determinados sistemas y partidas particulares (LLC por ejemplo) la manera de "divertirse" no es divirtiéndose, si no consiguiendo el mayor grado de terror y tensión posible, pero también he de decir que algunas de las veces que más me he "divertido" en LLC me he reído a carcajada limpia de las situaciones ridículas en las que se han encontrado los personajes. A fin de cuentas, los juegos de Rol son JUEGOS, y se juegan "porque no (...) queda otra cosa que hacer" (citando a Random). La verdad, no creo que nadie en su sano juicio (categoría que no me incluye a mí ni al pobre Kutu, que se ha estudiado con detenimiento todas las ilustraciones del libro de reglas de LLC) abandone su "trabajo", "familia" y "hogar" para jugar al Rol, ¿o sí? Además, mi intención era desmitificarlas partidas, que no creyérais que jugar al Rol era lo mismo que convertirse en el Capitán Trueno... con imaginación puede parecerse, pero no lo es, es mucho más divertido.
2. Arcades vs Conversacionales: Las dos cosas tienen su gracia, pero cabe preguntarse cual tiene más posibilidades de desarrollo y variación. También podríamos indagar en el terreno intermedio de las videoaventuras, los juegos estratégicos como TETRIS y las simulaciones de Rol estilo DUNGEON MASTER. Quizá el arcade "marque por la idiotez" como dice Manwe, pero desde luego dasarrolla unos reflejos que no consigue la aventura conversacional con su tendencia a "enmiopar" y "enjorobar" al jugador. Yo personalmente soy tan inútil con un joystick que prefiero olvidar los arcades en un rincón.
3. Gráficos en los conversacionales: Me temo que tengo que declararme purista, en tanto los graficos no estén a la altura. No engañamos a nadie diciendo que los gráficos del Spectrum "están bien"... comparados con los del Amiga son una basura y prefiero no tenerlos.
4. PSI: La verdad, a mi lo que más me gusta de una aventura son estos personajillos que andan por ahí jorobando. Toda la memoria que se gaste en ellos es poca, pero por favor, no construyàis PSI pintados en la pared que dicen "hola" y "adiós"... dadles libertad de acción y movimiento.
5. Pepe, sinceramente, lo de dejar de comprar aventuras inglesas (cuando algunos de los socios apenas las han probado) es una chorrada. Dos cosas antes de terminar. La primera dirigida a los master, y como comentario jocoso. Al parecer la técnica normal de penalizar a los jugadores rebeldes es castigaral pobre personaje que llevan. ¿Habéis pensado en la cantidad de mutilados, cojos, tuertos y mancos inocentes que habéis creado? La segunda cosa quizá no me corresponda a mí decirla, pero ¿no están las gentiles damas de este club molestas por la exhibición de cuerpos femeninos en dos recientes portadas, sin la correspondiente compensación masculina? Sin más y esperando que la próxima vez nos divirtamos más juntos:

MELITON RODRIGUEZ

ESPACIAL 1a parte

En esta primera parte, disponible unicamente para PC, Atari y Amiga, acabas de terminar tu periodo de aprendizaje en el Anillo Dorado y eres ya todo un Cosme. Debes prepararte para la peligrosa misión que te han encomendado.

Localidades del Anillo Dorado:

ZOED = Zona de Educación ZOT = Zona de Transito ZOED = Zona de Esparcimiento

ZODE = Zona de Descanso ZODO = Zona de Documentación

ZOAV = Zona de Almacenamiento y Vestuario ZOCA = Zona de Cambio Atmosférico

Se comienza el juego en la ZOED y lo primero que hay que hacer es conseguir la TIGA para tener acceso a las localidades importantes. Dirígete a la ZOES donde encontrarás a un ROMI, debes hablarle para que te de la TIGA, insistiendo si es necesario. Con la TIGA ya puedes entrar en la ZOAV para cambiarte el vestuario de trabajo por el de combate. En tu ZODE donde encontrarás las instrucciones para la misión. En el UPM-CO tienes la MAGOLLA para poder desmagnetizar las UPI-CO
(graciosa y magnéticamente pegadas a la pared) y abrir el UFAP, pero parece que está algo averiada, por lo que necesitas que el ROMI la repare.
En la ZOCA, tras la descompresión, se te dará la clave para la segunda parte.

SOLUCION PASO A PASO:

SALIR - ANTIGIRO - ANTIGIRO - ENTRAR - HABLAR - HABLAR - SALIR - ANTIGIRO - ANTIGIRO - ANTIGIRO - ANTIGIRO - SUBIR - QUITAR TODO - DEJAR UPM-T y UPI-T - COGER UPM-CO, UPS-CO y UVIR - PONER TODO - SACAR DE UPM-CO LA MAGOLLA y UPP-M - PONER UPP-M - EXAMINAR MAGOLLA - BAJAR - GIRO - GIRO - GIRO - GIRO - ENTRAR - HABLAR - SALIR - GIRO - GIRO - GIRO - GIRO - SUBIR - USAR MAGOLLA - COGER UPI-CO - PONER UPI-CO - BAJAR - GIRO - GIRO - GIRO - GIRO - ENTRAR - HABLAR - SALIR - ANTIGIRO - ABRIR UA-S - ENTRAR - USAR MAGOLLA - SACAR DE UFAP EL PD-AA - METER PD-AA EN UPM-CO - SALIR - ANTIGIRO - ANTIGIRO - ANTIGIRO - SUBIR - USAR TIGA - ENTRAR - CERRAR.

ESPACIAL 2ª parte

Esta parte es la primera para las máquinas de 8 bits (Spectrum, Commodore, MSX y Amstrad). Comienzas en la ZOCE (Zona de Contacto Exterior).
Antes de subir al VEECO debes SACAR DE UPM-CO EL PD-AA - ABRIR PD-AA - EXAMINAR HODOSE - ABRIR UA-E-VEECO - SALIDAS - SUBIR.
El VEECO consta de una CARLINGA y un (7) DEPO.
Controles de la nave desde la carlinga:
1 - Despegar 2 - Aterrizar 3 - Coordenadas 4 - Hiperespacio 5 - Panel de Combate 6 - Autoreparación 7 - Depósito 8 - Salida del VEECO

Secuencia de movimientos:
1) DESPEGAR - (3) COORDENADAS 145 196 006 - (4) HIPERESPACIO - (2) ATERRIZAR - (7) DEPO - ABRIR CAFU - SACAR DE CAFU DIPAS y PRILU - SALIDA CARLINGA - (8) - SAVE/LOAD - SAVE RAM (esto debe hacerse antes de bajar a cada planeta, por si morimos en el proceso) - USAR PRILU - Selecciona 3 colores para comunicarte con los Petrus Psiquicus (rojo-rojo-rojo, verde-verde-verde, etc).
8 bits: Color BLANCO = ACERTADO, color NEGRO = FALLO. Hay 9 colores.
16 bits: Color BLANCO = ACERTADO, color MARRON = FALLO. Hay 8 colores.
Al acertar la secuencia cromática, un pétreo ser se te acerca... - USAR DIPAS - ABRIR UA-E-VEECO - SUBIR.
(1) DESPEGAR - (3) COORDENADAS 112 085 137 - (4) HIPERESPACIO - (2) ATERRIZAR - (7) DEPO - DEJAR PRILU - SACAR DE CAFU EL ELSON - SALIDAS CARLINGA - (8) - (Sólo 16 bits: SALIDAS ENTRAR) - SAVE/LOAD - SAVE RAM - USAR ELSON - EMPEZAR CON 15000 - Según te respondan los angelicales, ve subiendo (17500) o bajando (12500). El valor suele estar entre 10000 y 20000.
Manejo del ELSON con las teclas:
Q = Incrementar frecuencia A= Derementar frecuencia O = Mover cursor a la izquierda P = Mover cursor a la derecha
Al dar con la frecuencia exacta, un angelical viene hacia ti... - USAR DIPAS - SAVE RAM - (SOLO 16 BITS: SALIDAS SALIR) - USAR TIGA - SALIDAS SUBIR. (1) DESPEGAR - (3) COORDENADAS 140 003 061 - (4) HIPERESPACIO - (2) ATERRIZAR - (7) DEPO DEJAR ELSON - SACAR DE CAFU EL MAPUL - CARLINGA - (8) - RAM SAVE - USAR MAPUL - SELECCIONAR 3 OLORES.
Olores APESTOSOS = FALLO Olores AROMATICOS = ACIERTO
En 8 bits hay 9 olores, mientras que en 16 tan sólo 8.
Al acertar, un saurio se te aproxima... - USAR DIPAS - USAR TIGA - SAVE RAM - SUBIR. (1) DESPEGAR - (3) COORDENADAS 093 107 134 - (4) HIPERESPACIO - (2) ATERRIZAR - (8) - (SOLO 16 BITS: BAJAR) - SACAR DE UPM-CO EL CHAPO - SAVE RAM USAR CHAPO ROMI - ESCUCHAR - SACAR DE SERPO EL CHAPO - USAR CHAPO XI-KA+ - USAR DIPAS - (SOLO 16 BITS: SALIDAS SUBIR) - USAR TIGA - SAVE RAM - SUBIR.
(1) DESPEGAR - (3) COORDENADAS 164 014 076 - (4) HIPERESPACIO - LEER COMUNICADO.
EN 16 BITS: (5) PANEL DE COMBATE - VENCER VESUCOS - (3) COORDENADAS 170 193 184 - (4) HIPERESPACIO.
EN 8 BITS: COORDENADAS 170 193 184 - (4) HIPERESPACIO - LUCHAR VESUCOS ATERRIZAR.
EN CASO DE ATAQUE DE VESUCOS:
(5) PANEL DE COMBATE - DISPARO = ESPACIO, M y ENTER.
Tras un ataque, no olvides al aterrizar activar la autorreparación (6).

PLANETAS	COORDENADAS	USAR
DUROLITIA	145 196 006	PRILU
TECNODIA	093 107 134	CHAPO
PARADISO	112 085 137	ELSON
VIPERIA	140 003 061	MAPUL

CRUCERO 163 014 076 O.AMENAZA 170 193 184

Cuando llegues a los dominios de la O.A. se te dará la clave para la tercera parte.

KAYLETH (y III)

Ahora es el momento de ir hacia los domos que has visto al principio. Ponte el programa MASTA y entra en la cúpula de la mina. Aquí debes tener cuidado; para entrar en la mina propiamente dicha, debes llevar el programa MASTA, y para ir al E, debes llevar el SERTA, ahora bien, no te cambies delante de los robots.

STAND ON PLATE y WEAR COAT para ver lo que haces. Explora el área, examina mud y encontrarás las herramientas, después usalas para cortar roca, recoge el Cromazin Ore y regresa a la superficie. Ve a la planta reprocesadora, E (recuerda que debes cambiarte el programa donde los guardias no te vean). PLACE ORE IN CHUTE, después pulsa el botón y obtendrás un tubo de c- emzs. Es el momento de ver que hace nuestro Yurek. Acércate a la ciudad y ve a verle, dale el Pod y empezará a reaccionar. El pod también le protege de los rad- rays, coge a Yurek y ve a M2. INSERT TUBE IN INDENTATION y despues INSERT YUREK. Bueno, por fin ya eres Yurek. Examina el androide. Ahora que eres humano, usa el código EPO, S, D, D, hasta que llegues a una pequeña habitación. Está ahora en un universo diferente y la característica central es el Idolo Dorado. PUT BALL IN HOLE. EXAMINE TECHNICIAN y por fin recibirás información de lo que tienes que hacer en esta aventura. Coge el bulbo y despues haz N y D. Usa el código ELY y G.

Ahora ya sabes que la sangre de Kayleth debe envenenarse con esencia de Tae, y el bulbo te dá la posibilidad de conseguirla. Antes debes convertirte en jardinero y nutrir el bulbo. S, S, E, coge el abono. POUR WATER (botella) IN COMPOST. PLANT BULB IN COMPOST. Tal como se te dijo, la pequeña flor debe madurar en el lugar correcto. Greenhouse lo es, desde luego, así que espera hasta que esté lista. Al fin, ahora tienes semillas, pero ¿qué hacer con ellas? PUT THE DROP IN THE MORTAR. Regresa donde estaba la Iris Door. Una vez has conseguido entrar. sólo hay una cosa que hacer: DROP ESSENCE IN POOL.

KE RULEN LOS PETAS (y III)

Romped la reja del centro y entrad; Willis reconocerá a Karakulo, y éste, poco después, empezará a gritar. Bien, pues no le déis tiempo de hacerlo y dadle con la barra de hierro. Examinad lo que quede de él, haced un LOOK y coged el papel que veréis (que si examináis a su vez os llevaréis el chasco de que no tiene nada de especial). Id a la biblioteca y después a la cocina, donde examinaréis de nuevo el papel; ahora veréis unos caracteres que constituyen el código del MACRO, ya que están escritos con tinta simpática ante el efecto de una fuente de calor.

Pero aún queda encontrar algo: El MACRO os llevaría a una casa donde está la mercancía de Karakulo, y las casas tienen puertas y llaves; pues a buscar una. Volved al vestíbulo (Igor sigue allí hecho polvo) e id al Sur. Llegáis al dormitorio de Charoen, que no tardará en cabrearse y utilizarte para una clase práctica de esgrima con su bastón-estoque; para evitarlo mirad la pared y pagad el interruptor que descubriréis. Ahora podéis ir al Oeste, al

despacho del General, donde debéis examinarlos cuadros.

En el marco de uno de ellos hay pegada una llave (LA llave) que ya habéis cogido. Sólo queda ir al garaje (o sea, salir de la casa, pasar por las alcantarillas, etc, etc...) y una vez allí, subíos en el MACRO y teclead la clave del papel. Salid del vehículo y estaréis ante una destartalada casa con sólo una puerta; examinadla para ver que tiene unos tablones clavados sobre ella que la bloquean. Cambiando a Mulo podréis arrancarlos y con Mikel (que tiene la llave) abriréis la puerta. Por fin... entrad y... ¡está vacía! No os lo creéis; Mulo,conmocionado, examina la pared (la blanca pared) y abre un hueco en ella sin querer; a su vez Mikel examina el hueco recién abierto y... bueno, ya veréis lo que pasa.

NOTAS DEL AVENTURERO:

- Es necesario matar al Korp del inicio del juego
- Sólo Mulo puede hacerlo
- Sólo podéis cambiar de personaje si os habéis encontrado
- Mulo es muy torpe para examinar cosas
- Sólo Mikel puede teclear claves
- Sólo Mikel puede saltar la tapia
- Sólo Mikel puede untarse la cara con barro
- Sólo Mulo puede coger el cerdo
- Sólo Mulo puede mover la mesa de la comisaría
- Sólo Mikel puede bajar las escaleras de la comisaría
- No estés mucho tiempo en la misma localidad con los del KKK untado de barro
- Sólo Mikel debe beberse el laxante
- Sólo Mikel puede meterse por los conductos de ventilación
- Si le dais la olla a Willis, pero no droga, no reconocerá a Karakulo
- Curiosidad: ¿Habéis llamado al tlf. de Madrid que es la clave del MACRO?

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Antonio Muñoz Guisado

1.- COZUMEL 2ª parte: *He conseguido entrar en la tumba de Ix Chell, pero no tengo ni idea de como salir (siempre acabo hecho polvo de amor) ¿Qué tengo que hacer?*

Ante todo una aclaración. Si Zyanya no está contigo, o no lleva el frasco que le entrega el maestro en la primera parte, no puedes acabar el juego... si cumples estas condiciones, tan sólo debes beber el filtro (te lo ofrece la chica) para anular el primer efecto de la diosa. Posteriormente viene el follón de la losa que se cierra, y para solucionarlo te diré que la clave está en los ojos de Ix Chell.

Socio que no puso nombre en la carta

1.- AVENTURA ORIGINAL 2ª parte: *¿Cómo se sale del laberinto tras recargar la pila?*

El camino es SUBIR - SUR - ESTE - NORTE - BAJAR - SUR.

2- JABATO 1ª parte: *¿Qué tengo que teclear para que Taurus se beba la botella que me entrega el druida?*

Simplemente DECIR A TAURUS "BEBE LA POCION", pero antes debemos entregársela.

3.- COZUMEL 1ª parte: *¿Qué tengo que hacer y teclear para que el cura acepte el bastón?*

Pues lo primero es COGER EL BASTON, y una vez en la iglesia DAR BASTON AL CURA.

4.- AVENTURA ESPACIAL: *Desearía que me dijéseis las claves de la 2ª y 3ª fase y que hay que hacer para salir del pasillo en la 1ª fase.*

Está prohibidísimo en esta sección ofrecer claves... las claves se merecen, no se piden. Con esto quiero decir que hay que "currárselo" y acabar una frase para obtener la clave de la siguiente. Además, si no has acabado una parte, para qué quieres pasar ala siguiente? Sobre tu segunda pregunta, te remito a la sección de Soluciones Serializadas.

5.- DON QUIJOTE: *¿Cuál es la clave de la 2ª parte? ¿Qué hay quie hacer para salir de la casa?*

Repito lo de clave... respecto a la casa, has de ponerte la armadura, que está en el baúl, y abrir la alacena. Coge la llave, abre la puerta y ya está.

6.- MEGACORP 1ª parte: *¿Qué hay que hacer para salir de la nave?*

Basta con apretar el botón de apertura.

Juan Ma Vizcaíno

1.- LA GUERRA DE LAS VAJILLAS 1ª parte: *Quisiera saber como tengo que convencer a los robots para que me sigan, como contratar a Juan Solo, y qué objetos necesito coger.*

Tienes que dar el aceite a los robots, que se encuentra una localidad al norte de la de inicio del juego. A juan hay que pagarle con los créditos que obtenemos al vender

las púas. Debes coger el aceite, el autopelador, la cachiporra-luz, las púas, la pistola, la munición y el cubo.

Ramón Riera Font

1.- COZUMEL 2ª parte: *¿Dónde están las hierbas que he de quemar en el altar?*

No hay que quemar ninguna hierba, tan solo el musgo que lo cubre.

2.- LA GUERRA DE LAS VAJILLAS 1a parte: *¿Cómo puedo coger las púas de titanio?*

Tienes que usar el autopelador en la localidad del cacto.

Alberto Tejedor

1.- HISTORIAS DE MEDIALAND 1ª parte: *¿Cómo abrir las puertas del infierno? ¿Cómo se captura (si se puede) al Ryngon?*

Con la llave que se obtiene al dejar la flor en la pantalla del monolito. La flor está al otro lado del lago. El Ryngon no se puede cazar. Su cometido es incubar un huevo de Roc.

2.- GREMLINS: *Una vez que estoy en el departamento de ferreteria y he tapado todos los huecos de ventilación. ¿Cómo acabo con los gremlins atrapados?*

Coge el taladro eléctrico del panel de herramientas. Enchúfalo a la red eléctrica y taladra la chapa. Coge la sierra para metales y corta el tubo. Suelta las chapas que te quedan y coge la cinta adhesiva del mostrador. Usándola, une el tubo con la bombona de gas del soplete. Introduce el tubo en el agujero de la chapa y abre la válvula del gas. Ve al este y al sur, y en la calle sólo tienes que esperar la explosión.

David Suárez Ferreiro

1.- ABRACADABRA: *Con qué parser está realizado?*

En Spectrum con el PAW, y las versiones mediante conversioens directas, es decir, sin usar parser.

2.- EGROJ: *¿A qué se dedica ahora mismo?*

Según las últimas noticias que tengo, se ha retirado de la creación de programas conversacionales.

3.- PARSERS PARA AMSTRAD: *¿Cuáles existen actualmente?*

GAC y PAWS, más potente éste último, pero sin gráficos.

4.- PAW-AMSTRAD: *¿Cómo pódria conseguirlo?*

Pidiéndolo a Gilsoft International Ltd. 2 Park Crescent, Barry, South Clamorgan, CF 6 8 HD, Reino Unido.

5.- GRAFICOS DEL PAW: *¿Se podria poner un diseñador de gráficos al PAW? ¿Cómo?*

Pues no, porque ya tiene el suyo incorporado. lo que si puedes es crear pantallitas con un disenador aparte, cargarlas en memoria junto al programa, y llamarlas desde él con EXTERN.

Luis Navalpotro

1.- PAW-AMIGA: *¿Está disponoble esta versión?*

No, el PAW actualmente sólo está versionado para Spectrum y Amstrad, siendo imposible de conseguir en España éste último.

Fco. Javier del Aguila

1.- ZIPI Y ZAPE 1ª parte. *¿Para qué ordenador vale la solución del CAAD 7? Tengo problemas al atravesar el lago, no puedo pasar el cuadro ni el ratón, ni siquiera uno a uno. Dentro de la cueva no puedo coger el pico ni la pepita de oro, también por su peso.*

la solución la mandaron para Spectrum. Respecto al lago, prueba a llevar tan solo el flotador y un objeto, y en las cuevas, tan sólo el pico o la pepita.

2.- KING'S QUEST III: *Tras hacer todo lo que dices en el CAAD 7 no se qué hacer de nuevo.*

Bien, pues sigo desde allí. Baja las escaleras, pero ten cuidado con el gato. Tras llegar al laboratorio, LOOK y LOOK AT BOOK. Ahora mira la repisa y coge los seis ingredientes. Sube y vuelve al estudio, cierra la trampilla, pon el libro en su sitio y haz lo mismo con la varilla. Sur dos veces, y ya estás fuera. OPEN GATE y GET CHICKEN FEATHER. Baja la montaña, ve al oeste, SHOW MIRROR TO MEDUSA y otro oeste. Ve al sur, coge el cacto y sur dos veces. GET SNAKE SKIN, este y ves un águila que emprende el vuelo. Coge la pluma que se le desprende y ve al este de nuevo. GET MUD y no entres en la cueva. Otro este y al norte. Coge agua y ve al norte. Sube la escalera y oeste, y ahora sigue tú, vale?

Javier Angulo Macias

1.- COZUMEL 1ª parte: *¿Cómo puedo coger el paquete que está dentro del tonel? ¿Dónde puedo conseguir dinero para comprar algo en el mercado?*

El paquete está dentro del barril, así que no lo puedes coger. La orden correcta es SACAR PAQUETE DEL BARRIL. Por cierto, el susodicho paquete contiene el dinero que buscas.

Raúl Alvarez García

1.- KING'S QUEST IV: *¿Cómo me deshago del ogro y entro en su casa? ¿Cómo evito que el zombi de la puerta de la casa abandonada me mate? ¿Hay que hacer algo en la cueva de la calavera? ¿De dónde saco las bridas?*

En primer lugar, lanza al perro el hueso que está en la cueva tras la catarata. Sube y coge el hacha. Baja ahora y entra ene le armario, y NO entres en la cocina a no ser que quieras ser comido. Mira por la cerradura hasta que el ogro se duerma, sal del armario, coge la gallina y sal rápidamente por la puerta. Tus dos siguientes preguntas se complementan. En la cueva de la calavera hay tres brujas, que tienen un solo ojo de cristal que se pasan entre ellas . Debes cogerlo mientras se lo pasan de una a otra (esto es dificil) salir de la cueva y entrar de nuevo. Ellas te ofrecerán un escarabajo sagrado a cambio de su ojo, y este amuleto es el que te protege de los zombis. Lo de las bridas es curioso. Debes dejar que te trague la ballena, hacerle cosquillas en la campanilla con la pluma y tras cetácico estornudo, apareces cerca de una isla. En ella, si miras el suelo, Rosella cogerá las bridas doradas.

Anuncios

Vendo modem de 1.200 bps para PC por 12.000 pesetas. Incluye manual, embalaje original e instrucciones.

Juan Muñoz Falcó

Apartado 319

46080 VALENCIA

Compro aventuras conversacionales, gráfico-conversacionales tipo Larry y aventuras gráficas tiOpo LOOM para cualquiera de estos ordenadores: Spectrum 48 K, PC 51/4 Hercules/CGA o Amiga 500. Escribid a:

Juan Igancio García Santos

Apartado 4207

03080 ALICANTE

Busco personas o clubs en Gerona o alrededores que monten partidas de Rol para participar en ellas. Me gusta el Rol pero no tengo a nadie con quien jugar. Escribid a:

Ramón Riera Font

Avda. de França, 206

Sarriá de Ter GERONA

Tel: (972) 20 96 27

Intereasdos en contactar con un abandonado usuario de Amiga 500, para inetrcambio de cualquier información o programas. También vendo PAW para Spectrum nuevecito por 3.500. Escribid a:

Luis Navalpotro Herero

Ocaña, 44, 4o D. 28047 MADRID

Compraria PAW para Amstrad al precio inglés. Escribid o llamar a:

David Suárez Ferreiro

Garcia Conde, 11, 6o B.

33001 OVIEDO

Vendo o cambio por otro en castellano (excepto STAR WARS) el juego del Rol PRINCIPE VALIENTE. También cambio por otros o vendo los programas WAR IN MIDDLE EARTH y BLOODWYCVH (RPG) para Spectrum 48 K, así como los números 1,34 y 5 de la bolsa de aventuras del CAAD. También me gustaría contactar con socios de León para hacer intercambios, diseñar aventuras y lo que sea.

Angel Fernández García

Jorge de montemayor, 29, 5o Izda.

24007 LEON

Me gustaría contactar con socios que tengan el simulador-estratega SIMCITY en PC para intercambiar experiencias, estrategias, ciudades, problemas a resolver... también compro aventuras (antiguas, nuevas, extranjeras, nacionales, intergalácticas...) para PC (31/2 y 51/4). Contactar con:

José A. Narváez

San Marcos, 126 San Fernando 11100 CADIZ

Compro a cualquier precio (no os paséis) RPG de ordenador no editados en España para el Amiga 500. Podéis llamar lunes, miércoles y viernes a partir de las 22:00 o escribir a:

Marc Sanvicens Puig

Enriqueta Paler, 6-11

Figueras 17600 GIRONA

Tel: (972) 67 16 28

Quisiera contactar con aventureros que posean un PC de 51/4 ó 31/2. Interesados escribir a:

Javier Angulo Macias

Clara del Rey, 59

28002 MADRID




ráficas
uñol